उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियों की रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन

पी-एच0डी0 (शिक्षाशास्त्र) उपाधि की आंशिक पूर्ति हेतु

शोध प्रबन्ध की रूपरेखा

शोधार्थिनी

रश्मि गुप्ता

शोध निर्देशक

प्रोफेसर पी0 एस0 त्यागी

फाउंडेशन ऑफ एजुकेशन विभाग, शिक्षा संकाय

दयालबाग एजुकेशनल इस्टीट्यूट (डीम्ड विश्वविद्यालय)

दयालबाग आगरा-282005

2022

प्रस्तावना -

21 वीं सदीं में विश्व ज्ञान, विज्ञान और तकनीकी के परिदृश्य में तेजी से बदल रहा है। इन बदलते आयामों को देखते हुए शिक्षण व अधिगम की प्रक्रिया में भी बदलाव आया है। नई विश्व व्यवस्था ने समाज की आवश्यकताओं और अपेक्षाओं को बदल दिया है। इन्हीं अपेक्षाओं की पूर्ति के लिए शिक्षा के प्रत्येक स्तर पर नवीन तकनीकी, शिक्षण रणनीतियों व शिक्षण विधियों का प्रयोग किया जा रहा है जिससे छात्रों में स्वयं समझकर सीखने का कौशल जाग्रत हो सके वह अपनी कक्षागत समस्याओं के समाधान के साथ-साथ व्यावहारिक समस्याओं का समाधान भी स्वयं कर सके तथा छात्रों में रचनात्मक चिंतन कौशल का विकास हो जिससे वे कुछ नया सृजन करने में सक्षम बने। आज शिक्षा व्यवस्था शिक्षार्थी केन्द्रित है, वहीं शिक्षक भी एक मार्गदर्शक के रूप में छात्रों के सर्वांगीण विकास में अपनी महत्वपूर्ण भूमिका का निर्वहन करता है। शिक्षा के प्रत्येक स्तर पर छात्रों में भिन्न प्रकार की विशेषताएं उन्हे अपनी ही कक्षा के दूसरे सहपाठी से भिन्न बनाती है, ऐसी स्थिति में एक शिक्षक के लिए यह चुनौतीपूर्ण कार्य होता है कि वह छात्रों की व्यक्तिगत विशेषताओं को ध्यान में रखकर शिक्षण की ऐसी रूपरेखा तैयार करे जिससे सभी छात्र अधिक सक्रिय होकर अपनी पाठ्य सामग्री में रूचि लें।

राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 भी इस बात पर जोर देती है कि वर्तमान समय में जिस द्रुत गति से मानव की आवश्यकताएं बदल रहीं है, इसको ध्यान में रखते हुए विद्यार्थियों को एक अच्छे सफल, कुशल अनुभवकार व उपयोगी व्यक्ति बनाने के लिए कुछ कौशलों, विषयों, क्षमताओं को सीखना आवश्यक है, और यह कार्य शिक्षा के प्रत्येक स्तर पर छात्रों की दक्षताओं को ध्यान में रखकर शिक्षण कार्य का हिस्सा होना चाहिए। इन कौशलों में शामिल है वैज्ञानिक स्वभाव, साक्ष्य आधारित सोच, मौखिक अभिव्यक्ति, लिखित अभिव्यक्ति, रचनात्मक चिंतन, समस्या समाधान क्षमता, सौन्दर्य और कला की भावना, रचनात्मकता व नवीनता, स्वास्थ्य और खेल, सहयोग व टीम वर्क, तार्किक चिंतन, डिजिटल साक्षरता, कम्प्यूटिशनल थिंकिग, नागरिकता कौशल, नैतिकता और नैतिक तर्क, संवैधानिक मूल्यों का ज्ञान, भारत का ज्ञान, समाज का ज्ञान, पर्यावरण जागरूकता, समसामयिक घटनाएं

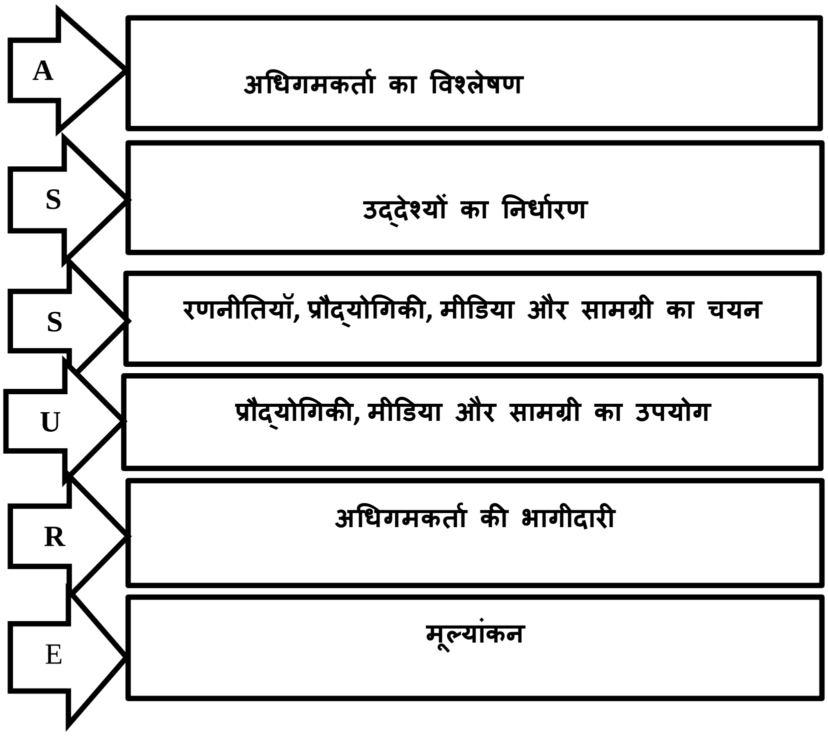
आदि अन्य महत्वपूर्ण विषयों व कौशलों का होना आवश्यक है, क्योंकि वर्तमान समय में शिक्षा का मुख्य ध्येय विद्यार्थियों के समग्र विकास पर बल देना है।

छात्रों के अधिकतम प्रभावी रूप से सीखने में सहायता करना शिक्षक का लक्ष्य होता है, इस लक्ष्य को निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के माध्यम से आसानी से प्राप्त किया जा सकता है। निर्देशात्मक डिजाइन विशेष रूप से शैक्षिक सिद्धान्तो के आधार पर विकसित की जाती है। जिसमें सीखने की सेटिंग का विश्लेषण करना, उस सेटिंग में छात्रों की सीखने की जरूरतों का निर्धारण करना और निर्देशात्मक रणनीतियों का वर्णन करना इत्यादि शामिल किया जाता है। निर्देशात्मक डिजाइन का प्रयोग शिक्षा के प्रत्येक स्तर पर प्रासंगिक होता है, चाहे वह किंडरगार्टन, प्राथमिक स्तर, माध्यमिक स्तर, कालेज स्तर या इससे परे कोई अन्य शिक्षा व्यवस्था। निर्देशात्मक शिक्षण डिजाइन विशिष्ट अधिगम रणनीतियों को ध्यान में रखकर बनायी जाती है, जो प्रत्येक छात्र की आवश्यकताओं का ध्यान में रखती है। एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान एक विशिष्ट रूप से तैयार किया गया डिजाइन है, जो छात्रों की व्यक्तिगत विशेषताओं को ध्यान में रखकर, उनके लिए शिक्षण प्रक्रिया का निर्धारण करने में सहायक है। यह शिक्षक को, मीडिया प्रौद्योगिकी व रणनीतियों के बेहतर प्रयोग में सहायता प्रदान करता है। एश्योर **(ASSURE)** डिजाइन प्रतिमान में 6 चरणों में क्रमबद्ध रूप से चरणबद्ध है। विद्यार्थी विश्लेषण, उद्देश्य निर्धारण, मीडिया सामग्री का चयन, मीडिया सामग्री का उपयोग, अधिगमकर्ता की भागीदारी, व उनके मूल्यांकन को समाहित करता है। एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पाठ्य सामग्री को इस प्रकार डिजाइन करता है कि छात्रों में ज्ञान वृद्धि के साथ साथ उपयोगी कौशलों का भी विकास हो। यह प्रतिमान स्व करके सीखने पर बल देता है, छात्र स्वयं प्रयोग करते है तो वह अधिक सीखते हैं। रचनात्मक चिंतन कौशल, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि एक दूसरे से अन्तक्रियात्मक भूमिका में विद्यार्थियों में अन्तर्निहित होते हैं, इन सभी कौशलों का विकास एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के माध्यम से किया जा सकता है।

UNESCO, डेलर कमीशन रिपोर्ट 1996 - शिक्षा सतत तथा जीवन पर्यन्त चलने वाली प्रक्रिया है, तथा भविष्य में उपयोग होने वाली शिक्षा चार स्तम्भों पर खड़ी होगी - जानकारी के लिए सीखना, कार्य करके सीखना, कुछ बनने के लिए सीखना तथा साथ रहने के लिए सीखना।

एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान -

निर्देशात्मक डिजाइन के कई प्रतिमान है, अधिक महत्वपूर्ण, निर्देशात्मक प्रतिमानों में से एक एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान है, जो कि रॉबर्ट गैने के नाइन इवेंटस आफ इंस्ट्रक्शन पर आधारित है। यह एक रचनावादी दृष्टिकोण पर आधारित प्रतिमान है। इसके निर्माण का श्रेय हैनरिच मोलेन्डा, रसैल, स्मालडिनो (1999) को जाता है। यह एक प्रसिद्ध निर्देशात्मक डिजाइन गाइड है, जो निर्माण वादी परिप्रेक्ष्य का उपयोग करता है, जो सीखने के माहौल को बढ़ाने के के लिए मल्टीमीडिया और प्रौद्योगिकी को एकीकृत करता है। (लेफेबव्रे 2006) यह एक इंस्ट्रक्शन सिस्टम डिजाइन **(ISD)** प्रतिमान है। छः चरणों में निर्देशित यह मॉडल प्रभावी मीडिया, समद्ध पाठों की योजना बनाने का एक प्रभावी तरीका है। इसका उद्देश्य शिक्षकों को कक्षा में प्रौद्योगिकी और मीडिया का उचित उपयोग करने में मदद करना हैं यह एक सुनिश्चित तरीका है जो छात्रों के अधिगम के लिए उपर्युक्त वातावरण का निर्माण करता है। यह शिक्षार्थी केन्द्रित होता है, और इसका मुख्य उद्देश्य, अधिगम उद्देश्यों को प्राप्त करना होता है। वर्तमान समय में कुशल अधिगम कराने के लिए यह आवश्यक है कि छात्रों की विशेषताओं को सर्वप्रथम जानकार उनके लिए निर्देशात्मक रणनीतियों, अंतक्रियात्मक मीडिया की रूपरेखा तैयार की जाए। इस प्रतिमान के छः चरण निम्न प्रकार है



चित्र संख्या - 1 एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के चरण

1. अधिगमकर्ता का विश्लेषण - एक बार जब आप निर्देश की शुरूआत में शिक्षार्थियों की क्षमता के लिए उचित समझ और ज्ञान हासिल कर लेते है तो शिक्षक अपने सिखाने के प्रयासों में, शिक्षार्थी की सहायता करने के लिए संशोधित कर सकते हैं। (कॉलिसन 2002) इस प्रक्रिया में पहला चरण यह है कि शिक्षक को अपने छात्रों की विशेषताओं का विश्लेषण करना चाहिए। जो सीखने के वांछित परिणामो से जुड़ी हुई होती है क्योंकि शिक्षार्थी की जॉच के लिए आरम्भ में समय निकाले बिना, छात्रों को कोई भी अधिगम सामग्री प्रदान करना प्रभावी नहीं होगा। आरम्भ में ही शिक्षार्थियों का विश्लेषण करने से यह पता चलता है कि वह किस क्षेत्र में कुशल है व किस में अकुशल है। शिक्षार्थियों को उनकी निम्न विशेषताओं के माध्यम से विश्लेषित करना चाहिए। सामान्य विशेषताए - ग्रेड स्तर, आयु, लिंग, मानसिक, भावात्मक, शारीरिक, सामाजिक, आर्थिक स्थिति आदि। विशिष्ट प्रवेश दक्षताओं - पूर्व ज्ञान, कौशल और विषय के प्रति दृष्टिकोण। सीखने की शैली-दृश्य, संगीत, शाब्दिक, तार्किक आदि।

2. **उद्देश्यों का निर्धारण** - शिक्षार्थियों की विशेषताओं के विश्लेषण के पश्चात् शिक्षक को शिक्षण माड्यूल के लिए मानकों और उद्देश्यों को बताना चाहिए। कि शिक्षार्थी निर्देश के परिणाम स्वरूप क्या कर पायेंगे अर्थात छात्र पाठ

से क्या सीखेंगे। उचित उद्देश्यों को विकसित करने के लिए शिक्षक को वांछित व्यवहार का संदर्भ तैयार कर लेना चाहिए। शिक्षक द्वारा बनाये जाने वाले उद्देश्य यथासंभव विशिष्ट होने चाहिए ताकि शिक्षार्थी समझ सके कि वह क्या हासिल कर रहे है। सीखने के उद्देश्यों को शिक्षण उद्देश्यों के सेट, ए.बी.सी.डी. प्रारूप में इंगित किया गया है।

ए. श्रोता - उद्देश्य किसके लिए है।

बी. व्यवहार - प्रदर्शन किये जाने वाला व्यवहार या प्रदर्शन क्या है।

सी. शर्ते - वे कौन सी शर्ते है जिनके तहत व्यवहार किया जाएगा जिनके तहत प्रदर्शन किया जाएगा।

डी. डिग्री - किस डिग्री व कौशल के लिए महारत हासिल होगी।

यह विवरण उन क्रियाओं के साथ तैयार किया जाना चाहिए जो सीखने के उद्देश्य को इंगित करती है, इन उपर्युक्त क्रियाओं की एक उपयोगी मार्गदर्शिका ब्लूम के वर्गीकरण में निहित है।

3. रणनीतियॉ, प्रौद्योगिकी, मीडिया और सामग्री का चयन - संक्षिप्त में दूसरा एस महत्वपूर्ण रणनीतियों, प्रौद्योगिकी, मीडिया और सामग्री के लिए है सीखने के उद्देश्य क्या हैं, इसके लिए सहायक अनुदेशनात्मक रणनीतियों, प्रौद्योगिकी और मीडिया का चयन आवश्यक है। इसके लिए शिक्षक को बहुत सारी योजना और तैयारी की आवश्यकता होती है। प्रभावी शिक्षण परिणामों के लिए प्रासंगिक मीडिया और ध्वनि ग्राफिक्स, पाठ एनिमेशन और वीडियो जैसी सामग्री का चयन किया जाना चाहिए। इसमें ई-लर्निग का समावेश रहता है। इसमें दिए गए शिक्षण कार्यो के लिए उपर्युक्त विधि पर निर्णय लेना तथा एक उपर्युक्त मीडिया प्रारूप का चयन और उस प्रारूप के भीतर विशिष्ट सामग्रियों का चयन भी आवश्यक है।

सामग्री चयन करते समय कुछ प्रश्नों का ध्यान रखना चाहिए। क्या यह पाठयक्रम में मेल खाता है? क्या इससे प्रेरणा मिलेगी और रूचि बनी रहेगी? क्या यह पूर्वाग्रहों से मुक्त है? क्या यह अच्छी तकनीकी गुणवत्ता है? क्या यह वर्तमान में प्रासंगिक है?

4. प्रौद्योगिकी, मीडिया और सामग्री का उपयोग - एश्योर (**ASSURE**) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान का यह चरण यह योजना बनाने पर बल देता है। कि शिक्षक उस तकनीकी और मीडिया सामग्री का उपयोग कैसे करेंगे जिनका चयन उन्होंने किया है। उदाहरण के लिए एक शिक्षक पावर प्वांइट प्रेजेंटेशन बना रहा है तो उसे प्रत्येक स्क्रीन के टेक्स्ट और ग्राफिक्स तैयार करने होंगे। इसे पॉच पी की प्रक्रिया के माध्यम से सरलता से पूर्ण किया जा सकता है।

पी1 - प्रौद्योगिकी मीडिया और सामग्री का पूर्वालोकन करें, यह निर्धारित करे कि सामग्री छात्रों और उद्देश्यों के लिए उपर्युक्त है।

पी2 - प्रौद्योगिकी मीडिया और सामग्री तैयार करें, शिक्षक जो भी पाठ प्रस्तुत करे, उसे उस पाठ का पूर्वाभ्यास भी कर लेना चाहिए।

पी3 - पर्यावरण को तैयार करें, प्रस्तुत कक्षा में, मीडिया के लिए एक सुविधाजनक बिजली की आपूर्ति और प्रकाश स्विच तक पहुंच की आवश्यकता है।

पी4 - सामग्री प्रस्तुत करें, शिक्षक द्वारा जो सामग्री तैयार की गयी है, उसके प्रभावशाली प्रस्तुतीकरण तथा छात्रों तक पहुच, का ध्यान रखें।

पी5 - सीखने के अनुभव प्रदान करे, यहॉ शिक्षक को प्रक्रिया के प्रत्येक पूर्व चरण को ध्यान में रखते हुए पाठ को पूरा करने के लिए तैयार रहना चाहिए। यह शिक्षक की सफलता का निर्धारण करेगा।

5. अधिगम कर्ता की भागीदारी - यह चरण पहले के चरणों से सम्बन्धित है, इस स्तर पर शिक्षक योजना बनाते हैं कि वह अपने छात्रों को उस सामग्री में कैसे सक्रिय रूप से शामिल करेगे। शिक्षक को यह सुनिश्चित करना चाहिए कि वह प्रत्येक शिक्षार्थी को व्यक्तिगत रूप से पाठ में शामिल करेंगे। छात्र अच्छा तब सीखते हैं जब वह सीखने के अनुभव में सक्रिय रूप से शामिल होते है। शिक्षक की रणनीति जो भी हो प्रश्नोत्तरी, चर्चा, समूह कार्य, हाथों की गतिविधियॉ आदि सीखने के तरीकों में छात्रों की सक्रिय भागीदारी को सुनिश्चित करे। जॉन ड्यूबी के अनुसार पाठ्यक्रम में पुर्नगठन और छात्र भागीदारी को, प्रक्रिया का एक केन्द्रीय हिस्सा बनाने का निर्देश दिया।

6. मूल्यांकन - एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान का अंतिम चरण है इसमें शिक्षक, छात्र शिक्षण पर अपने शिक्षण के प्रभाव का मूल्यांकन करते है। इस मूल्यांकन के दौरान निम्न प्रश्नों पर ध्यान देना चाहिए।

1. क्या पाठ ने आपके द्वारा नियोजित शिक्षण उद्देश्यों को पूरा किया है?
2. कैसे अपनी प्रस्तुति की कमजोरियों का आंकलन करेंगे?
3. मीडिया और सामग्री इन उपकरणों की प्रभावशीलता का मापन कैसे करेंगे?
4. क्या तकनीकी, मीडिया और सामग्रियों ने बेहतर काम किया होगा?

माध्यमिक स्तर तक सामान्य शिक्षा की दृष्टि से विद्यार्थी को प्रत्येक विषय का सामान्य ज्ञान अपेक्षित है। शिक्षा आयोग 1964-66, राष्ट्रीय शिक्षा नीति 1986, राष्ट्रीय शिक्षा नीति कार्ययोजना 1992, राष्ट्रीय पाठ्यचर्या 2005, तथा राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 द्वारा उच्च प्राथमिक स्तर पर पाठ्यक्रम में अन्य विषयों के साथ-साथ समाजिक विज्ञान विषय (इतिहास, भूगोल, नागरिक शास्त्र) के अध्ययन की अनुशंषा की गई तथा इस विषय का अध्ययन प्रत्येक बालक के लिए आवश्यक बताया। सामाजिक विज्ञान विषय का ज्ञान विद्यार्थियों के व्यक्तित्व के समग्र विकास की दृष्टि से अति आवश्यक है, इस विषय के अध्ययन से कुशल नागरिक बनने में तो सहायता मिलती ही है तथा साथ ही साथ हम अपने भूतकाल में हुई घटनाओं व वर्तमान समय में हमारे साथ होने वाली प्राकृतिक, अप्राकृतिक घटनाओं और उनके कारणों को जान पाते है, किन्तु वर्तमान परिप्रेक्ष्य में इस विषय के शिक्षण के द्वारा विद्यार्थियों में कुछ अपरिहार्य कौशलों का विकास अपेक्षित है, जिसमें रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता आदि कौशल विकास शामिल हैं।

रचनात्मक सोच

कक्षागत वातावरण में छात्रों में भिन्न-भिन्न प्रकार से सोचने व तर्क करने की क्षमता होती है जो एक छात्र को दूसरे छात्र से भिन्न बनाती है। रचनात्मक सोच में नया सृजन करने की क्षमता होती है, यह निर्धारित सीमाओं से परे सोचने और अपारंपरिक तरीके से मुद्दो को हल करने का प्रयास है, यह एक व्यक्ति की अप्रत्याशित मूल और अद्वितीय कार्य करने की क्षमता है। यह अनूठे तरीके से नए विचारों, विकल्पों, समाधानो और संभावनाओं

को उत्पन्न करने की प्रक्रिया है, यह आनुवंशिक होने के साथ साथ गैर आनुवंशिक भी हो सकती है। इसके माध्यम से हम किसी भी समस्या का समाधान नवीनता के साथ कर सकते हैं। आक्सफोर्ड डिक्शनरी के अनुसार, रचनात्मकता का अर्थ है कुछ बनाने के लिए कल्पना या मूल विचारों का उपयोग।

हावर्ड गार्डनर ने हावर्ड विश्वविद्यालय में एक दीर्घकालिक अध्ययन के बाद एक सिद्धांत दिया कि मनुष्य की बुद्धि में सात अलग-अलग बौद्धिक क्षमताए पाई जाती है जो तार्किक, भाषाई, संगीत, दृश्यिक, शारीरिक संवेदनशीलता, आत्मसमझ, दूसरों की समझ है। रचनात्मक सोच मे कई अवयव - प्रवाह, लचीलापन, मौलिकता, विस्तार, समस्याओं के प्रति संवेदनशीलता, पुनः परिभाषित करने की क्षमता आदि विशेषतओं का समावेश रहता है।

समस्या समाधान क्षमता

समस्या समाधान व्यक्ति के द्वारा अपने लक्ष्य को प्राप्त करने के लिए जानबूझ कर किया जाने वाला व्यवहार है जिसमें अवरोधो को दूर करने के लिए नवीन विधियों व युक्तियों का प्रयोग किया जाता है। बालकों के सामने प्रतिदिन समस्यायें आती है जिनका वह समाधान नहीं कर पाते हैं, इसके लिए आवश्यक है कि उन्हे ऐसी शिक्षा प्रदान की जाये जिससे उनकी चिन्तन क्षमता का विकास हो और अपनी समस्या का समाधान स्वयं कर सके। इसके लिए शिक्षण की व्यवस्था चिंतन स्तर पर की जानी चाहिए। थॉमस एम रिस्क के अनुसार समस्या समाधान किसी कठिनाई या जटिलता का एक पूर्ण सन्तोषजनक हल प्राप्त करने के उद्देश्य से किया गया नियोजित कार्य है इसमें मात्र तथ्यों का संग्रह करना या किसी अधिकृत विद्वान के विचारों को तर्क रहित स्वीकृति निहित नहीं है, वरन् यह विचारशील चिन्तन की प्रक्रिया है।

शैक्षिक उपलब्धि

शैक्षिक उपलब्धि ज्ञान एवं कौशल प्राप्त करने में, शिक्षकों द्वारा कराये गये शिक्षण कार्यो व शैक्षिक वर्ष में छात्रों द्वारा परीक्षा में प्राप्त निष्पत्ति से है। शिक्षा का शब्दकोश, गुड 1973 के अनुसार शैक्षिक उपलब्धि किसी दिये गये कौशल या ज्ञान के प्रदर्शन की उपलब्धि या प्रवीणता के रूप में परिभाषित होती है। गैरीसन महोदय के

अनुसार शैक्षिक उपलब्धि बालक की वर्तमान योग्यता अथवा विशिष्ट विषय के क्षेत्र में उसके ज्ञान की सीमा तथा प्रगति का मापन करती है। शैक्षिक उपलब्धि का महत्व शिक्षण कार्य में अति आवश्यक है, इससे विद्यार्थी के बौद्धिक स्तर उन्नयन का पता चलता है।

समस्या का प्रादुर्भाव व न्यायोचितता

भारतीय शिक्षा प्रणाली विश्व की सबसे प्राचीन शिक्षा प्रणाली है और शिक्षा मानव जीवन का अभिन्न अंग है। पहले हमारी शिक्षा व्यवस्था मुख्यतः शिक्षक केन्द्रित होती थी किन्तु 21 वी सदी की बदलती परिस्थितियों में शिक्षा के स्वरूप में बदलाव आया है, और उसे छात्र केन्द्रित बनाने पर बल दिया जा रहा है। स्वतत्रंता प्राप्ति के पश्चात् समय-समय पर शिक्षा आयोग व समितियों का गठन किया गया तथा इनके सुझावों में इस बात पर विशेष बल दिया गया कि शिक्षा व्यवस्था छात्र केन्द्रित हो अधिकाशतः आज भी छात्र पाठ को रटकर उसका सैद्धांतिक ज्ञान ग्रहण कर लेते है किन्तु उसका वास्तविक व व्यवहारिक अर्थ नहीं समझ पाते है लेकिन यह ज्ञान अस्थायी व व्यवहारिक जीवन में उपयोगी नहीं होता इसका मुख्य कारण कहीं न कहीं हमारी पारंपरिक शिक्षण विधियॉ, शिक्षण रणनीतियॉ, बोझिल पाठ्यक्रम, शिक्षक द्वारा नवीन तकनीकी का उपयोग न करना व छात्रों की व्यक्तिगत विशेषताओं का विश्लेषण किये बिना ही शिक्षण कार्य कराना आदि अन्य कारक छात्रों के सर्वांगीण विकास में बाधक बनते है। इससे छात्रों में खेल, कला, सामाजिक जागरूकता, समस्या समाधन क्षमता, मानविकी, तार्किक क्षमता, रचनात्मक सोच ,शैक्षिक उपलब्धि, व्यवहारिक ज्ञान व स्वअभिव्यक्ति आदि अन्य अपेक्षित कौशलों का विकास नहीं हो पाता है।

नयी शिक्षा नीति 2020 में भी उपरोक्त व्यवहारिक कौशलों का विकास छात्रों के लिए आवश्यक बताया है। 21 वी सदी के अपेक्षित कौशलों, आकांक्षाओं को ध्यान में रखकर शिक्षण अधिगम प्रक्रिया को प्रभावी बनाने के लिए निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमानों का प्रयोग कक्षा-कक्ष में किया जा सकता है। यह निर्देशात्मक डिजाइन शिक्षक के लिए उसके शिक्षण को प्रभावी बनाने में सहायता करती है। निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान कुछ चरणों में क्रमबद्ध रूप से व्यवस्थित होते है जो छात्रों की व्यक्तिगत विशेषताओं कक्षा-कक्ष व संसाधनों के उचित उपयोग को ध्यान

में रखकर बनाये जाते है। जो शिक्षण प्रकिया को प्रारभ्म से अंत तक रूचिपूर्ण बनाने में सहायता करती है। एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान रचनावादी दृष्टिकोण पर आधारित है यह शिक्षण अधिगम प्रकिया को प्रभावी बनाने वाला एक ऐसा निर्देशक गाइड है जो शिक्षक को एक ऐसी शिक्षण योजना बनाने में सहायता करता है। जिससे कक्षा में सभी छात्रों की भागीदारी प्रारभ्म से अंत तक रूचिपूर्णढंग से बनी रहे है। एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान का उद्देश्य शिक्षण वातावरण को प्रभावी इंटरैक्टिव व रचनात्मक बनाना है जिसमें प्रत्येक छात्र को उसकी व्यक्तिगत विशेषताओं व क्षमताओं के आधार पर सीखने के अवसर मिले।

एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान शिक्षण प्रकिया को इस प्रकार दिशा-निर्देशित करता है कि छात्र अपनी समझ, रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता, तार्किक चिंतन, शैक्षिक उपलब्धि एवं स्व-अभिव्यक्ति आदि अन्य कौशलों को भी विकसित कर सके जिससे छात्र स्वंय अपनी और कक्षागत समस्याओं व व्यवहारिक समस्याओं का निदान कर सकें। शिक्षा के प्रत्येक स्तर पर छात्रों को कक्षा-कक्ष व अपने सामाजिक वातावरण में कुछ न कुछ समस्या आती रहती है। जैसे- पाठ पढ़ने के पश्चात् उस पाठ से सम्बन्धित प्रश्नो को हल न कर पाना प्रश्नो के जबाव को रटकर याद करना आदि।

एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के माध्यम से इसका समाधान किया जा सकता है। यह मॉडल तकनीकी, मल्टीमीडिया, प्रभावी शिक्षण रणनीति पर आधारित है। जिससे छात्रों में रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता, शैक्षिक उपलब्धि आदि अन्य कौशलों का विकास हो सकें उपरोक्त तथ्यों को व समस्याओं को ध्यान में रखते हुए शोधकर्ती के मन में यह विचार आया कि एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के माध्यम से सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय की शिक्षण अधिगम सम्बन्धित कठनाईयों को दूर कर सकते है। अधिकतर देखा गया है कि सामाजिक विज्ञान विषय के शिक्षण के समय विद्यार्थी निष्क्रिय श्रोता की तरह पठन तथा लेखन कार्य करते रहते है क्योंकि पुरानी शिक्षण विधियॉ छात्रों को पाठ का अध्ययन रूचिपूर्णढ़ंग से कराने में असमर्थ है तो शोधार्थिनी ने एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के माध्यम से कक्षागत समस्याओं का समाधान करने का निर्णय किया। यह प्रतिमान छः चरणों में क्रमबद्ध रूप से विभाजित है जो

छात्रों की व्यक्तिगत विशेषताओं के आधार पर डिजाइन किया गया है। जो उपयोगी पाठ्य सामग्री के निर्माण में सहायक है तथा रटकर ग्रहण किये जाने वाले ज्ञान की पद्धति को खत्म करता है जिससे छात्रों मे तार्किक क्षमता, रचनात्मक सोच, क्षमता समस्या समाधान क्षमता, शैक्षिक उपलब्धि, व्यवहारिक ज्ञान कौशल व स्व-अभिव्यक्ति आदि अन्य कौशलों का विकास हो। शोधकर्ता द्वारा इस शोध समस्या के चयन से पहले कुछ पूर्व शोध अध्ययनों का अध्ययन किया गया जो निम्न प्रकार हैं।

एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान से सम्बन्धित हुये पूर्व शोध अध्ययन

उतामा, सुदीरमन, विद्यासारी, सावित्री एण्ड मोरिका (2022), असेसिंग क्रिटिकल थिंकिग स्किल एण्ड क्रिएटिबिटी ऑफ हायर एजुकेशन स्टूडेन्ट बाई यूजिंग एश्योर मॉडल इस अध्ययन का उद्देश्य एश्योर लर्निग मॉडल के माध्यम से कॉलेज छात्रों की महत्वपूर्ण सोच व रचनात्मक सोच कौशलों की प्रगति का आकंलन करना है। अध्ययन के परिणाम से पता चला कि 53 प्रतिशत महत्वपूर्ण सोच कौशल और 64 प्रतिशत रचनात्मक सोच के लिए छात्रों के परिणाम सकारात्मक थे अतः सुझाव में बताया गया कि एश्योर मॉडल महत्वपूर्ण सोच और रचनात्मक सोच कौशल बढ़ाने में सहायक है। चोई, चोई एण्ड पार्क (2022), डेवलपमेंट ऑफ ब्लॉक चैन लर्निंग गेम थीम्ड एजूकेशन प्रोग्राम टारगेटिंग एलीमंटरी स्टूडेन्टस बेस्ड ऑन एश्योर मॉडल इस अध्ययन को छः चरणों में प्राथमिक स्तर के छात्रों के लिए विकसित किया गया। जिसमें छात्रों को ब्लॉक चैन गेम के माध्यम से शिक्षण प्रदान किया गया है। परिणाम स्वरूप छात्रों के अधिगम स्तर पर ब्लॉक चैन लर्निंग गेम का सकारात्मक प्रभाव पाया गया। अल्तीन (2021), इवैल्यूशन ऑफ द इफैक्टिवनेस ऑफ इंग्लिश लैंग्वेज इंस्ट्रक्शन बेस्ड ऑन द एश्योर मॉडल शोध का उद्देश्य एश्योर मॉडल के निर्देशन के आधार पर अंग्रेजी भाषा की प्रभावशीलता का अध्ययन करना है। कक्षा सॉतवी के छात्रों को प्रयोगात्मक व नियंत्रण समूह में विभाजित किया गया। अर्ध-प्रयोगात्मक शोध विधि व पूर्व व पश्च परीक्षण का प्रयोग किया गया। निष्कर्ष रूप में एश्योर मॉडल के अनुसार तैयार शिक्षण कार्य से उद्देश्यो को प्राप्त करना सामान्य शिक्षण से अधिक प्रभावी रहा। सुमियार्तो, काहयों एण्ड मार्तादिपुत्र (2020), द एन्हान्समेंट ऑफ मैथेमेटिकल क्रिएटिव थिंकिग एण्ड लॉजिकल थिंकिग एबिलिटी एण्ड स्टूडेन्ट हेबिट्स ऑफ माइण्ड इन जूनियर

हाईस्कूल थ्रू एश्योर लर्निंग मॉडल अध्ययन में अर्ध-प्रयोगात्मक शोध विधि व पूर्व व पश्च परीक्षण के द्वारा ऑकड़ों को प्राप्त किया गया। न्यादर्श 30 प्रयोगात्मक समूह में तथा 33 नियंत्रित समूह में रखा गया मान व्हिटनी परीक्षण का प्रयोग किया गया। परीक्षण में देखा गया कि जिन सभी छात्रों को एश्योर लर्निंग मॉडल के माध्यम से शिक्षण कराया गया उनकी रचनात्मक क्षमता व तार्किक क्षमता पारपंरिक शिक्षा प्राप्त करने वाले विद्यार्थियों से अधिक थी। अल खटत हबीब एण्ड मोहम्मद (2019), एन एश्योर मॉडल इन्स्ट्रक्शन डिजाइन बेस्ड एक्टिव लर्निंग स्ट्रैटजी एण्ड इट्स इफैक्ट फर्स्ट इण्टरमीडिएट स्टूडेन्ट हायर आर्डर थिंकिग स्किल इन टीचिंग साइंस टेक्सट बुक प्रस्तुत शोध अध्ययन में शोधकर्ता द्वारा न्यादर्श 70 तथा प्रयोगात्मक विधि का प्रयोग किया गया। सांख्यिकीय विधियों से विश्लेषण के परिणाम स्वरूप एश्योर प्रतिमान जो कि सक्रिय रणनीति पर आधारित है का प्रभाव छात्रों की उच्च क्रम सोच पर अपेक्षागत रूप से प्रभावी रहा। सुन्दायना, हरमन, दहलन एण्ड प्रमाना (2017), यूजिंग एश्योर लर्निंग डिजाइन टू डेवलप स्टूडेन्ट्स मेथैमेटिकल कम्यूनिकेशन एबिलिटी इसमें याद्दच्छिक विधि द्वारा 303 छात्रों को न्यादर्श रूप में लिया गया तथा तीन समूहों में विभाजित किया गया। प्रयोगात्मक विधि का प्रयोग किया गया तथा प्राक् तथा पश्च परीक्षण के माध्यम से, परीक्षण प्रशासित किया गया। सांख्यिकी विश्लेषण के लिए दि-मार्गी एनोवा का प्रयोग किया गया तथा परिणामस्वरूप देखा गया कि एश्योर लर्निग डिवाइस का प्रयोग, छात्रों की गणितीय संचार क्षमता पर, पारंपरिक शिक्षण डिजाइन का प्रयोग करने वाले छात्रों की तुलना में अधिक था।

रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि से सम्बन्धित हुए पूर्व शोध अध्ययन - साकिर, कोरकमाज, आइडिल एण्ड एर्दाग्मस (2021), दा इफैक्ट ऑफ रोबोटिंग कोड़िग एजूकेशन ऑन प्रीस्कूलर प्रॉब्लम सॉल्बिंग एण्ड क्रिएटिव थिंकिग स्किल अध्ययन का उद्देश्य प्रीस्कूलरों की समस्या समाधान कौशल व रचनात्मक कौशल पर रोबोटिंक्स और कोड़िग निर्देश के प्रभाव का अध्ययन करना था। अर्ध-प्रयोगात्मक शोध विधि का प्रयोग किया गया न्यादर्श 40 व पूर्व व पश्च परीक्षण का प्रयोग किया गया। परीक्षण चार सप्ताह तक चला निष्कर्ष रूप मे रोबोटिक्स और कोड़िग से लर्निंग में पेपर पेन गतिविधियों की तुलना में प्रीस्कूलरों की समस्या समाधान क्षमता पर सकारात्मक प्रभाव पड़ा। राजपूत (2019), एफीकेन्सी ऑफ सायनेटिक्स मॉडल ऑफ टीचिंग इनहान्सिग प्रॉब्लम

सॉल्बिंग एबिलिटी टीचिंग स्किल एण्ड क्रियेटिबिटी ऑफ पीपुल टीचर अध्ययन में न्यादर्श रूप में बी.एड. के 120 छात्र शिक्षकों को लिया गया जिसमें प्रयोगात्मक शोध विधि व पूर्व व पश्च परीक्षण के माध्यम से परीक्षण 60 दिन तक प्रशासित किया गया। शोधकर्ता द्वारा सायनेटिक्स मॉडल द्वारा कराये गये शिक्षण कार्य से छात्र शिक्षकों की समस्या समाधन क्षमता, रचनात्मक कौशल का शिक्षण कौशल पर सकारात्मक प्रभाव पड़ा। कुमार (2019), द इफैक्टिवनेस आफ कंस्ट्रक्टिविस्ट एप्रोच ऑन अकेडमिक अचीवमेंट इन मैथेमेटिक्स एट सेकेण्डरी लेवल स्टूडेन्ट इस अध्ययन का उद्देश्य रचनावादी उपागम के माध्यम से गणित विषय के छात्रों को शिक्षण कार्य कराकर उनकी शैक्षिक उपलब्धि का ज्ञान करना था। शोध अध्ययन में प्रयोगात्मक विधि तथा न्यादर्श के रूप में 50 छात्रों को लिया गया परिणाम स्वरूप रचनावादी उपागम के माध्यम से शिक्षण कार्य कराने से सेकण्डरी स्तर के गणित विषय के छात्रों की शैक्षिक उपलब्धि पर सकारात्मक प्रभाव पाया गया। खोईरियाह एण्ड हुसामाह (2018) प्रॉब्लम बेस्ड लर्निंग क्रिएटिव थिंकिग स्किल प्रॉब्लम सॉल्विग स्किल एण्ड लर्निंग आउटकम ऑफ सेवन्थ ग्रेड स्टूडेन्ट अध्ययन का उद्देश्य समस्या आधारित शिक्षा (पी.बी.एल) द्वारा सॉतवी कक्षा के छात्रों के रचनात्मक कौशल और सीखने के परिणामों में सुधार करना था यह अध्ययन जूनियर हाईस्कूल की सॉतवी कक्षा के छात्रों पर दो चक्रो में सात बार दोहराया गया। परिणाम बताते है कि रचनात्मक कौशल का औसत 11 प्रतिशत से 17.5 प्रतिशत समस्या समाधान कौशल का औसत 27 प्रतिशत से 47 प्रतिशत और सीखने के औसत परिणाम 13 प्रतिशत से 15 प्रतिशत रहे परिणामतः शिक्षक छात्रों के रचनात्मक सोच कौशल, समस्या समाधान कौशल और सीखने के परिणाम में सुधार के लिए पी.बी.एल. लागू कर सकते है। इब्राहित व सेदातसेन 2018 द इफैक्ट ऑफ टीचिंग स्ट्रैटजीस आन अकैडमिक अचीवमेंट ए मेटा एनालाइसिस इस अध्ययन का उद्देश्य प्रयोगात्मक अध्ययनों से प्राप्त परिणामों का एक डेटा विश्लेषण करना है, जिसमें 2009 व 2016 के बीच तुर्की में छात्रों की शैक्षणिक उपलब्धि पर सीखने की रणनीतियों के प्रभाव की जॉच में यादृच्छिक मॉडल का प्रयोग किया गया, तथा शैक्षणिक उपलब्धि पर 26.8 सकारात्मक प्रभाव पाया गया। इस्तिक्यूमाह व रोचमंद (2017) मेथेमेटिक्स क्रियेटिव थिंकिग एबिलिटी ऑफ द सेवन्थ ग्रेड स्टूडेन्टस इन टर्म ऑफ लर्निग स्टाइल ऑफ द प्रिव्यू क्वैश्चन रीड, रिफलैक्ट, रिसाइट, रिव्यू (PQ4R)

लर्निंग न्यादर्श रूप में कक्षा 7 के 21 छात्रों के चयन में तथा मिश्रित शोध विधि का प्रयोग किया गया। टी परीक्षण व जेड परीक्षण का उपयोग सांख्यिकी विश्लेषण के लिए किया गया। परिणाम स्वरूप (PQ4R) विधि छात्रों की रचनात्मक सोच कौशल बढ़ाने में परम्परागत विधि की तुलना में प्रभावी रहीं। डिसूजा (2016), इफैक्टिवनेस ऑफ इंस्ट्रशन स्ट्रेटजी बेस्ड ऑन गैग्ने इंस्ट्रक्शन डिजाइन इन इम्पूर्विग थिंकिग एण्ड प्रॉब्लम सॉल्विंग स्किल एट दा सेकण्डरी स्कूल लेवल अध्ययन में प्रयोगात्मक शोध विधि का प्रयोग किया गया। न्यादर्श कक्षा आठवी के 96 छात्र लिये गये, पूर्व व पश्च परीक्षण के माध्यम से उपचार, एनोवा सांख्यिकी का प्रयोग किया गया। निष्कर्ष रूप में गैग्ने निर्देशात्मक डिजाइन पर आधारति शिक्षण कार्य से आठवी कक्षा के छात्रों की सोच कौशल व समस्या समाधान कौशल पर सकारात्मक प्रभाव पाया गया। स्टेनले (2014), अचीवमेंट एण्ड प्रोब्लम साल्विंग इन मेथेमेटिक ऑफ 9 स्टेंडर्ड स्टूडेंट न्यादर्श के लिए 300 छात्रों का चयन यादृच्छिक विधि से किया गया छात्र व छात्राओं की उपलब्धि अभिप्रेरणा व समस्या समाधान क्षमता का स्तर समान था और यह भी देखा गया कि निजी स्कूल विद्यार्थियों की तुलना में सरकारी विद्यालय के विद्यार्थियों में उपलब्धि अभिप्रेरणा व समस्या समाधान योग्यता अधिक थी।

उपरोक्त पूर्व शोध अध्ययनों से पता चलता है कि उतामा, सुदीरमन, विधासारी, सावित्री एण्ड मोरिका, चोई, चोई एण्ड पार्क 2022, अल्तीन 2021, सुमियार्तो काहयो एण्ड मार्तार्दिपुत्र 2020, सुन्दाया, हरमन, दल्हन एण्ड प्रमाना 2017, कारकिस, करामेट एण्ड ओकौ 2016 द्वारा एश्योर प्रतिमान पर किये गये पूर्व शोध अध्ययनों में पाया गया कि एश्योर **(ASSURE)** निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण कार्य से महत्वपूर्ण सोच, रचनात्मक सोच, अधिगम स्तर, भाषा प्रवाहशीलता, तार्किक क्षमता, संचार क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि पर सकारात्मक प्रभाव देखा गया। साकिर, कोरकमाज, आइडिल एण्ड एर्दोग्मस 2021, राजपूत 2019, कुमार 2019, रवोइरियाह एण्ड हुसामाह 2018, हुड़ा व रानी 2018, इबाहिम व सेदातसेन 2018, इस्तिक्यूमाह व रोचमंद 2017, डिसूजा 2016, द्वारा रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि पर किये गये। पूर्व शोध अध्ययनों से पता चलता है। कि रोबोटिक्स कोड़िग एजूकेशन का रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता पर,

पी.बी.एल. का अधिगम परिणाम व रचनात्मक सोच व समस्या समाधान क्षमता पर, शिक्षण रणनीतियों का शैक्षिक उपलब्धि पर, पी क्यू फोर आर लर्निंग का गणितीय रचनात्मक सोच पर सकारात्मक प्रभाव देखा गया।

उपरोक्त शोध अध्ययनों के आधार पर देखा गया है कि अभी तक जो शोध कार्य हुए है उनमें कुछ शोध रिक्तियॉ पायी गयी है जो निम्न प्रकार है -

उच्च प्राथमिक स्तर के कक्षा सातवी के छात्रों की रचनात्मक सोच कौशल पर एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शोध अध्ययन पूर्व में नहीं किया गया है। उच्च प्राथमिक स्तर पर छात्रों की समस्या समाधान क्षमता पर एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के प्रभाव से सम्बन्धित शोध कार्य पूर्व में नहीं हुआ है। उच्च प्राथमिक स्तर के छात्रों की शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शोध अध्ययन पूर्व में नहीं हुआ है। एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान के प्रभाव का अध्ययन उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय छात्रों पर पूर्व में नहीं हुआ है।

उपरोक्त पूर्व शोध विश्लेषण व शोध रिक्तियों को ध्यान में रखते शोधर्थिनी के मस्तिष्क में निम्न प्रश्न उत्पन्न हुये। क्या उच्च प्राथमिक स्तर के विद्यार्थियों की शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण योजना का कोई प्रभाव पड़ेगा? एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण कार्य विद्यार्थियों की समस्या समाधान क्षमता के विकास में सहायक होगा? यदि विद्यार्थियों को एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण कार्य कराया जाए तो क्या यह विद्यार्थियों की रचनात्मक सोच कौशल बढ़ाने में सहायक होगा? क्या एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण रणनीति, उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियों पर प्रभावी होगी? इन्ही प्रश्नो के समाधानार्थ शोधकर्ती ने उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियों की रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन विषय का चयन किया।

समस्या कथन

उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियों की रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन

समस्या में प्रयुक्त शब्दों की व्याख्या

उच्च प्राथमिक स्तर - उच्च प्राथमिक स्तर से तात्पर्य सरकार द्वारा संचालित तथा मान्यता प्राप्त उन शैक्षिक संस्थाओं से है जहॉ कक्षा छः, सात तथा आठ तक की कक्षाए संचालित होती हैं तथा इस स्तर पर 11 से 14 आयु वर्ग के विद्यार्थी आते हैं।

कार्यात्मक परिभाषा - उच्च प्राथमिक स्तर से अभिप्राय कक्षा 7 में अध्ययनरत छात्रों से है।

रचनात्मक सोच - मेदनिक (1964) - रचनात्मक सोच में नये संयोजनो का गठन होता है, नये संयेाजन में तत्व या तो विशिष्ट आवश्यकताओं को पूरा करते है या किसी अन्य तरह से उपयोगी होते हैं। यह नये संयोजन रचनात्मक तथा क्रियात्मक रूप से उपयोगी होते हैं।

कार्यात्मक परिभाषा - रचनात्मक सोच छात्रों को विषय के प्रति, नवीन मौलिक विचारों व कौशलों के माध्यम से समझ बढ़ाने पर बल देती है, यह एक विद्यार्थी की मूल रूप से अद्वितीय क्षमता होती हैं जो कि समस्याओं को अपारंपारिक व नवीन रूप से हल करती है।

समस्या समाधान क्षमता - सेन्ट्रोके (2005) के अनुसार "जब लक्ष्य के मार्ग में व्यवधान होता है तो उसे उचित उपाय द्वारा प्राप्त करना समस्या समाधान कहलाता है।"

कार्यात्मक परिभाषा - समस्या समाधान वह ढांचा है जिसमें रचनात्मक चिंतन, नवीनता तथा कौशल का समावेश होता है। इस क्षमता के माध्यम से शिक्षार्थी अपनी कक्षागत समस्याओं का समाधान स्वयं कर पाते हैं।

शैक्षिक उपलब्धि - एनास्टासी 1961 के अनुसार "शैक्षिक उपलब्धि विद्यार्थियों द्वारा प्राप्त सफलता के स्तर पर वह मूल्यांकन है, जो विद्यार्थियों के शैक्षिक निर्देशों को समझने के प्रयास एवं उनके स्तर पर आयु के अनुसार

निर्धारित पाठयक्रम के लक्ष्यों की प्राप्ति से अभिव्यक्त होता है। जिसका परिणाम उनका वार्षिक परीक्षा में किए गए कार्यो से मिलता है।"

कार्यात्मक परिभाषा - शोध अध्ययन में शैक्षिक उपलब्धि से अभिप्राय विद्यार्थियों द्वारा अधिगम के पश्चात् प्राप्त निष्पत्ति से है। जिसका मापन विद्यार्थियों द्वारा पढ़े गये विषय की परीक्षा के द्वारा किया जाता है।

शिक्षण - मोरीसन एच.सी.(1934), के अनुसार "शिक्षण एक अधिक परिपक्व व्यक्तित्व और कम परिपक्व व्यक्तित्व के बीच एक घनिष्ठ सम्पर्क से है, जिसके द्वारा कम परिपक्व व्यक्तित्व में शिक्षा को विकसित किया जाता है।"

कार्यात्मक परिभाषा - शिक्षण से आशय, शिक्षक द्वारा कक्षा में कराये गये अध्यापन कार्य से है।

अधिगम- राबर्ट एम गैने (1970) "मानवीय प्रवृति या क्षमता में तबदीली को अधिगम कहा जा सकता है जिसे प्रतिधारित किया जा सके और जिसे वृद्घि-प्रक्रिया के कारण न माना जा सके ।"

कार्यात्मक परिभाषा - शिक्षण कार्य के बाद विद्यार्थी के व्यवहार में जो सुधारात्मक परिवर्तन आता है। वह अधिगम कहलाता है।

एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान - एश्योर मॉडल एक दिशानिर्देश या प्रणाली है, जिसका उपयोग शिक्षक पाठ योजनाओं को विकसित करने में कर सकते हैं जो प्रौद्योगिकी तथा मीडिया के प्रयोग को एकीकृत करता है। (स्मालडिना, लाउथर और रसैल 2008)

कार्यात्मक परिभाषा - इस अध्ययन में एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान शिक्षक के लिए मार्गदर्शक के रूप में है तथा यह शिक्षक को शिक्षण प्रक्रिया में, प्रौद्योगिकी और मीडिया के प्रयोग को एकीकृत करने में सहायता प्रदान करेगा। यह प्रतिमान अनुदेशनात्मक प्रक्रियाओं को व्यवस्थित करने पाठ योजनाओं को विकसित करने में सहायक है, जिससे शिक्षक, शिक्षार्थियों को प्रभावी अधिगम कार्य करा सके तथा शिक्षण उद्देश्यों को पूरा किया जा सके।

अध्ययन के उद्देश्य -

1. उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियों के लिए एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित पाठ्य योजना सामग्री को तैयार करना।
2. उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की रचनात्मक सोच पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन करना।
3. उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की समस्या समाधान क्षमता पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन करना।
4. उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन करना।

अध्ययन की परिकल्पनाए

1. सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की रचनात्मक सोच पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया का सार्थक प्रभाव पड़ेगा।
2. सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की समस्या समाधान क्षमता पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया का सार्थक प्रभाव पड़ेगा।
3. सामाजिक विज्ञान (भूगोल) विषय में अध्ययनरत शिक्षार्थियों की शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया का सार्थक प्रभाव पड़ेगा।

अध्ययन का परिसीमांकन

1. उत्तर प्रदेश राज्य के फिरोजाबाद शहर को लिया जायेगा, जिसमें कक्षा 7 तथा आयु वर्ग 12-14, को अध्ययन में शामिल किया जाएगा।
2. अध्ययन में बाकर मेंहदी द्वारा निर्मित शाब्दिक रचनात्मक सोच मापनी (2019) का ही प्रयोग किया जाएगा।
3. अध्ययन में सामाजिक विज्ञान विषय के अन्तर्गत भूगोल विषय को ही शामिल किया जायेगा।

अध्ययन के चर -

स्वतंत्र चर- एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान ।

आश्रित चर- रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता व शैक्षिक उपलब्धि ।

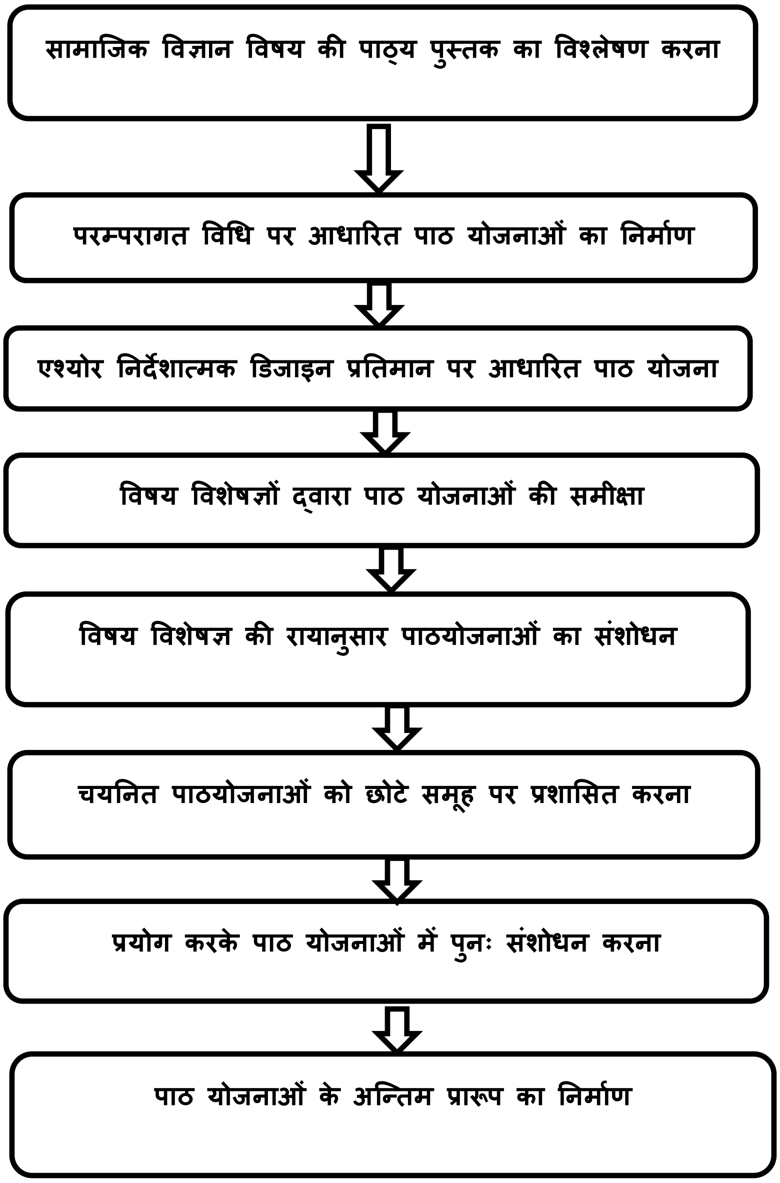
नियंत्रित चर- आयु, कक्षा विषयवस्तु, कक्षा कक्ष पर्यावरण, शिक्षण अवधि।

अध्ययन विधि -

शोध अध्यन में अर्ध-प्रयोगात्मक शोध विधि का प्रयोग किया जाएगा जिसमें कुल 70 छात्र होंगे जिन्हे दो समूहों में विभाजित किया जायेगा। पहला प्रयोगात्मक समूह (35) और दूसरा नियंत्रित समूह (35) दोनों समूहों का प्राक् परीक्षण किया जायेगा इसके बाद एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण कार्य व परम्परागत विधि द्वारा शिक्षण कार्य किया जायेगा तत्पश्चात् पश्च परीक्षण किया जायेगा।

अध्ययन की प्रक्रिया

प्रस्तुत शोध अध्ययन में पाठ योजना प्रक्रिया निम्न प्रकार होगी।



चित्र संख्या - 2 शोध अध्ययन की पाठ योजना निर्माण प्रक्रिया

अध्ययन का अभिकल्प

प्रस्तुत अध्ययन दो समूहों, प्राक् परीक्षण तथा पश्च् परीक्षण के माध्यम से प्रशासित किया जायेगा तथा यह प्रक्रिया तीन चरणों में विभाजित होगी।

प्रथम चरण- प्राक् परीक्षण (आश्रित चर)

द्वितीय चरण- हस्तक्षेप प्रक्रिया (स्वतंत्र चर)

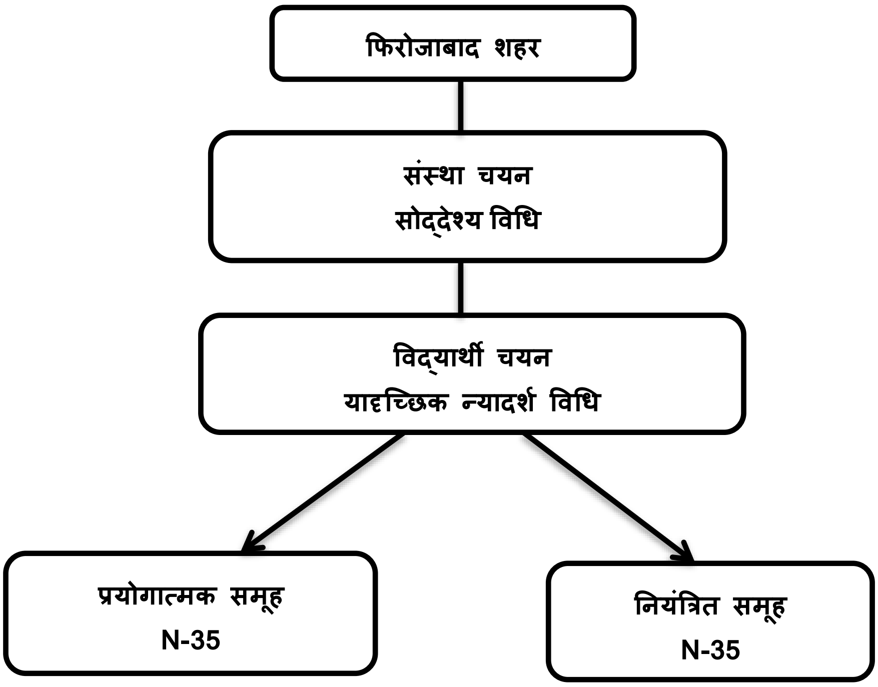
तृतीय चरण- पश्च-परीक्षण (आश्रित चर)

सारणी संख्या 1 - अध्ययन का अभिकल्प

न्यादर्श की संख्या 70	**प्रथम चरण- प्राक् परीक्षण (आश्रित चर)**	**द्वितीय चरण- हस्तक्षेप प्रक्रिया (स्वतंत्र चर)**	**तृतीय चरण-पश्च परीक्षण (आश्रित चर)**
प्रयोगात्मक समूह (35 विद्यार्थी)	रचनात्मक सोच परीक्षण समस्या समाधान क्षमता परीक्षण शैक्षिक उपलब्धि परीक्षण	एश्योर निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित पाठ शिक्षण प्रतिदिन एक कालांश कुल 30 दिन	रचनात्मक सोच परीक्षण समस्या समाधान क्षमता परीक्षण शैक्षिक उपलब्धि परीक्षण
नियंत्रित समूह (35 विद्यार्थी)	रचनात्मक सोच परीक्षण समस्या समाधान क्षमता परीक्षण शैक्षिक उपलब्धि परीक्षण	परम्परागत विधि पर आधारित पाठ शिक्षण प्रतिदिन एक कालांश कुल 30 दिन रचनात्मक सोच परीक्षण	रचनात्मक सोच परीक्षण समस्या समाधान क्षमता परीक्षण शैक्षिक उपलब्धि परीक्षण

न्यादर्श - प्रस्तुत शोध अध्ययन में फिरोजाबाद शहर के यू0 पी0 बोर्ड में अध्ययनरत छात्रों को जनसंख्या के रूप में लिया जायेगा तथा विद्यार्थियो का चयन यादृच्छिक विधि से किया जायेगा जिसमें कुल 70 छात्र होंगे। जिन्हें दो भागों पहला प्रयोगात्मक समूह (35) तथा दूसरा नियंत्रित समूह (35) में विभाजित किया जाएगा। प्रस्तुत शोध अध्ययन में शोधार्थिनी द्वारा फिरोजाबाद शहर का चयन सोद्देश्य विधि द्वारा किया है जिसे न्यादर्श चयन एवंम ऑकड़ों के एकत्रीकरण हेतु, विद्यालय स्वीकृति को ध्यान में रखते हुये किया गया। शोधार्थिनी द्वारा अध्ययन में न्यादर्श 70 का चयन पहले ही किया गया है।

न्यादर्श चयन प्रक्रिया



चित्र संख्या - 3 न्यादर्श चयन प्रक्रिया

शोध उपकरण -

शोध अध्ययन में निम्न उपकरणों का चयन किया जाएगा।

रचनात्मक सोच - रचनात्मक सोच मापन हेतु बाकर मेंहदी द्वारा निर्मित शाब्दिक रचनात्मक सोच मापनी (2019) का प्रयोग किया जाएगा।

समस्या समाधान क्षमता - स्वनिर्मित मापनी का प्रयोग किया जाएगा।

शैक्षिक उपलब्धि - स्वनिर्मित मापनी का प्रयोग किया जाएगा।

सांख्यिकीय प्रविधियॉ

वर्णनात्मक सांख्यिकी - मध्यमान, मानक विचलन

निष्कर्षात्मक सांख्यिकी - टी परीक्षण

शोध अध्ययन की उपादेयता -

किसी भी शोध कार्य को तभी प्रभावी माना जाता है, जब उसकी उपादेयता राष्ट्र और समाज हित में हो तथा समान्य मानव जीवन के लिए उपयोगी हो। प्रस्तुत शोध अध्ययन से उच्च प्राथमिक स्तर पर सामाजिक विज्ञान विषय में अध्ययनरत विद्यार्थियेां की रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता, शैक्षिक उपलब्धि पर एश्योर (ASSURE) निर्देशात्मक डिजाइन प्रतिमान पर आधारित शिक्षण अधिगम प्रक्रिया के प्रभाव का अध्ययन किया जाएगा। यह शोध अध्ययन 21 वीं सदी में विद्यार्थियों के कौशल विकास मे सहायक होगा। राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 में इस बात को कहा गया है कि विद्यार्थी सैद्धान्तिक ज्ञान के साथ साथ अनुभव तथा व्यावहारिक ज्ञान पर भी ध्यान दे, पाठ्यक्रम को लचीला तथा रूचिपूर्ण बनाया जाए तथा प्रौद्योगिकी का प्रयोग शिक्षण कार्य में किया जाए। इस शोध अध्ययन का सबसे अधिक महत्व विद्यार्थियों, शिक्षक, समाज तथा शिक्षा जगत के लिए रहेगा। इससे विद्यार्थियों में सामाजिक विज्ञान विषय के प्रति रूचिपूर्ण तथा व्यवहारिक दृष्टिकोण का विकास होगा। तथा यह उनकी रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता और शैक्षिक उपलब्धि के विकास में सहायक रहेगा।

- इस विधि के माध्यम से विद्यार्थियेां की व्यक्तिगत विशेषताओं का विशलेषण कर पाठय सामग्री तैयार की जाएगी। यह सभी छात्रों की अधिगम में सक्रिय रूप से भागीदारी में सहायक होगा।
- यह अध्ययन छात्रों को उनकी रूचि तथा अनुभव के आधार पर सीखने में सहायक होगा।
- यह कम गति से सीखने वाले छात्रों के लिए सहायक होगा।
- यह अध्ययन छात्रों में रचनात्मक सोच, समस्या समाधान क्षमता तथा शैक्षिक उपलब्धि कौशलों के विकास में सहायक होगा।
- यह अध्ययन छात्रों की सामाजिक विज्ञान विषय के प्रति छात्रों की रूचि बढ़ाने में सहायक होगा।
- यह अध्ययन शिक्षक द्वारा तैयार किये गये शिक्षण उददेश्यों को पूरा करने में सहायक होगा।
- यह अध्ययन छात्र जिज्ञासा को शांत करेगा, तथा छात्र नवीन अनुभवों से परिचत होंगे।
- यह कक्षागत वातावरण की उदासीनता को कम करेगा।

- इस अध्ययन से छात्रों में स्व करके सीखना, की भावना का विकास होगा।
- यह सामाजिक विज्ञान विषय में अध्ययनरत छात्रों को नवीन रणनीति, विधियों तथा प्रौद्योगिकी से परिचित कराएगा, जिससे अधिगम प्रभावशाली होगा।
- यह ज्ञान के सैद्धातिंक पक्ष के साथ साथ व्यवहारिक पक्ष के विकास में सहायक होगा।

संदर्भ ग्रन्थ सूची

- अल खट्त, एस.एच. के., हबीव, आर.आर., एण्ड मौहम्मद, ए. आर. (2019). एन एश्योर मॉडल इन्स्ट्रक्शनल डिजाइन बेस्ड ऑन एक्टिव लर्निंग स्ट्रेटजी एण्ड इट्स इफैक्ट फॉर फर्स्ट इण्टरमीडिएट स्टूडेन्टस हायर आर्डर थिंकिग स्किल इन टीचिंग साइंस टेक्स्ट बुक, Psihologija, 52(5), 339-349
- अल्हेनाकी, एस. एम., एण्ड अलफराज, एम. ए. (2020). द इफैक्ट ऑफ टीचिंग बाई यूजिंग एश्योर मॉडल ऑन मोटीवेशन टूवर्डस लर्निग इन द इण्टरमीडिएट स्कूल, जर्नल ऑफ एजुकेशनल एण्ड साइकोलॉजीकल साइंस, 4(2), 38-56, https://doi.org/10.26389/AJSRP.M230719.
- अग्रवाल, ए. (2019). इफैक्ट ऑफ ब्लेडंड लर्निग ऑन द डेवलेपमेंट ऑफ इंग्लिश रीडिंग स्किल ऑफ हायर सेकण्डरी स्कूल स्टूडेन्टस, आगरा दयालबाग एजुकेशनल इंस्टीट्यूट pp 37.70
- चावला, पी. (2018). शैक्षिक उपलब्धि का अर्थ फरवरी 25 2021 retrived from https://www.gkexams.com/askamp/36922-shiaikshik-upalabdhi-ka-arth.
- इस्तिक्यूमाह, एफ., रोचमद., एण्ड मूल्यानो, (2017). मेथेमेटिकल क्रियेटिव थिंकिंग एबिलिटी आफ द सेवेन्थ ग्रेड स्टूडेन्टस इन टर्म ऑफ लर्निग स्टाइल टू द प्रिव्यू क्वैश्चन रीड, रिफलेक्ट, रिसाइट, रिव्यू लर्निग, अीस जर्नल ऑफ मेथेमेटिक्स एजुकेशन, 6(2).258-267. https://doi.org/10.15294/4jme.v6i2.17201
- क्रिस्टीअन्ती, बॉइ., प्रवाआन्तो, एस., एण्ड सुहेन्द्र, (2017). क्रिटीकल थिंकिंग स्किल ऑफ स्टूडेन्टस थ्रू मैथेमेटिक्स लर्निग विद् एश्योर मॉडल असिस्टेड बाई सॉफ्टवेयर ओटोग्राफी, जर्नल ऑफ फिजिक्स, https://doi.org/10.1088/1792-6596/895/1/0120631

- काराकिस, एच., आकू, ए., (2016). द इफैक्ट ऑफ अ कम्प्यूटर असिस्टेड टीचिंग मेटेरियल डिजाइन अकार्डिग टू द एश्योर इस्ट्रक्शन डिजाइन एण्ड द ए. आर. सी. एस. मॉडल ऑन स्टूडेन्टस, अचीवमेंट लेवल इन अ मैथेमेटिक्स लेसन एण्ड देयर रिजल्टिंग एटीट्यूडस, 15(1), 105-113, https://doi.org/10.13187/EJCed.2016.15.105,www.ejournal1.com.
- कुरैराह, ए. ए. (2014). द इफैक्ट ऑफ यूजिंग ब्रेन स्ट्रॉमिंग इन टीचिंग साइंस, इन डेवलपिंग क्रियेटिव थिंकिंग स्कूल फॉर बेसिक सेवन्थ ग्रेड स्टूडेन्टस ऑफ ताफिला स्कूल साउथ ऑफ जार्डन 1(2).
- कुमार, एम. (2019). इफैक्ट ऑफ कंस्ट्रिक्टिविस्ट एप्रोचस ऑन अचीवमेंट इन मैथेटिक्स एट सैकेण्डरी लेवल स्टूडेंन्ट, आगरा. दयालबाग एजुकेशनल इंस्टीट्यूट, p.p 30.50.
- कुलश्रेष्ठ, बी. एस. (2014). शैक्षिक प्रौद्योगिकी प्रथम संस्करण, आगरा, विनोद तिवारी, एम, एण्ड चौधरी पी. (2016). समकालीन भारत एवं शिक्षा आर लाल बुक डिपो मेरठ, रखेजा, बी., p.p 264-327.
- कुमार, एस. (2019). अकादमिक, उपलब्धि 24, फरवरी 2021 retrived from https://hi.m.wikipedia.org
- कुर्त, एस. (2016). एश्योर, इंस्ट्रक्शलन डिजाइन मॉडल, 4 मार्च 2021 retrived from https://educationaltechnology.net/assure-instruction-design_model.
- मेंहदी, बी. (2019). बर्बल टेस्ट ऑफ क्रिएटिव थिंकिंग, एन सी ई आर टी, नई दिल्ली, नेशनल साइकोलोजिकल कॉरपोरेशन, आगरा। www.npsindia.com
- मदान, के. बी. एस. एण्ड बाला, ए. (2019). तृतीय संस्करण, उत्तर प्रदेश, पियर्सन, p.p 10 ए-1
- मिश्लाक, आर. (2011). एश्योर मॉडल 3, नवम्बर 2020 ए 2020 , retrived from https://sites.google.com/a/naa.edu/hearing_theories_etc547-spring_2011/theory/assure_model.1
- मोकारम, के. ए. ए., अल-शैबतात, एम., ए, फांग, एस. एस., एण्ड अब्दुल्लाह ए. (2011). इन्हांसिंग क्रियेटिव थिंकिंग थ्रू डिजाइनिंग इलैक्टॉनिक स्लाइडस, पब्लिशड बाई केनेडियन सेन्टर ऑफ साइंस एण्ड एजुकेशन www.ccsenet.org/ies

- नुरदी, एच. टी. (2017). द एश्योर मॉडल इन टीचिंग, 4 मार्च पाठक, एन., (2013). अ स्टडी ऑफ प्रोब्लम साल्विंग एबिलिटी अण्डर ग्रेजुएट मेथेमेटिकल गिफ्टेड स्टूडेन्ट, इण्डियन जर्नल ऑफ अप्लाइड रिसर्च 2021 retrived from http://pascapbi_3a.blogspot.com/2017/01/theassure_inteaching_by_trihari_nurdi.html?m1
- पाराशर, पी. (2019). इफैक्ट ऑफ नेटवर्किंग साइटस ऑन अकैडमिक अचीवमेंट एण्ड सोशल एडजस्टमेंट एट हायर सेकेण्डरी लेवल, स्टूडेन्टस्, आगरा, दयालबाग एजुकेशनल इंस्टीट्यूट, p.p. 32-48.
- राष्ट्रीय शिक्षा नीति, (2020). मानव संसाधन मंत्रालय भारत सरकार, www.education.gov.in
- रिचर्ड, के. (2021). एश्योर इंन्सट्रक्शन डिजाइन मॉडल 2 फरवरी 2021, 2020] retrived from https://hearingbyclick.wordpress.com/2018/07/17/the-instructional_design_models_that_best_assure_model/amp/
- सिंह, एन. (2018). इफैक्ट ऑफ गैमीफिकेशन अपॉन द अकैडमिक अचीवमेंट ऑफ लॉ अचीवर्स इन साइंस एट सेकेण्डरी लेबल्स, आगरा, दयालबाग एजुकेशनल इंस्टीट्यूट, p.p. 30.50.
- सुन्दायना, आर., हरमन, टी., दलहन, ए. जे., एण्ड प्रहमाना, आई. सी. आर. (2017). यूजिंग एश्योर लर्निंग डिजाइन टू डेवलप स्टूडेन्टस मेथेमेटिकल कम्यूनिकेशन, एबिलिटी, वर्ल्ड ट्रांजेक्शन ऑन इंजीनियरिंग एण्ड टैक्नोलॉजी एजुकेशन, 15(3)
- सिरीयू, डब्ल्यू (2018). द इस्ट्रक्शन डिजाइन मॉडल देट बेस्ट फिट एश्योर मॉडल 26, दिसम्बर retrived from https://hearingbyclick.wordpress.com/2018/07/17/the-instructional_design_models_that_best_assure_model/amp/
- स्पेन्सर, आर. (2015). सिक्स टिप्स टू एप्लाई द एश्योर मॉडल इन ब्लेंडेड लर्निग, 5 फरवरी 2021,retrived from https://elearningindustry.com/6tips_apply_assure_model_blended_learning_amp.
- वर्मा एम. (2017). इफैक्ट ऑफ न्यूयैरेसी स्किल अपॉन द अकैडमिक अचीवमेंट एण्ड प्रॉब्लम साल्विंग एबिलिटी इन इकोनोमिक्स अमंग हायर सेकेण्डरी स्टूडेन्टस, आगरा, दयालबाग एजुकेशनल इंस्टीट्यूट,

p.p 32.51.

- वारन, बी. (2014). एक्सपीरियंस फॉम द प्रोसेस ऑफ डिजाइनिंग लेसन विद, इंटरैक्टिव व्हाइट बोर्ड: एश्येार एज ए रोड मेप, कन्टेम्परारी एजुकेशन टेक्नोलॉजी. 1(4), 367-380.
- वान्जोही, एम. ए. (2011). लेसन प्लान यूजिंग एश्योर मॉडल www.ccsenet.org/ies